



Esto sí es programación

Transcripción

[00:00] En la anterior sección nos quedamos aquí, donde habíamos hecho nuestro primer código HTML, y donde habíamos preguntado si realmente era un programa, realmente habíamos hecho algo de programación.

[00:15] Volviendo a nuestro editor de texto, aquí adicioné un código usando otras etiquetas, estas son las etiquetas de anclas o enlaces de anclas, hipervínculos, hiperlinks como también son conocidos, donde le estamos dando, estamos pasando un parámetro que es una página web, en este caso Wikipedia y HTML. Entonces estamos diciendo: ¿será esto realmente un programa? Y descúbrelo aquí.

[00:48] Van a ver el resultado de este código, que lo que estamos haciendo es crear un hiperlink en nuestro código. Voy a abrir, voy a actualizar, y dice: "¿Realmente esto un programa?" Descúbralo aquí. Voy a abrirle una nueva guía y va a Wikipedia. Entonces, aquí explica lo que es HTML, de dónde viene, y no es un lenguaje de programación, es un lenguaje de marcas de hipertexto.

[01:19] ¿Para qué sirve HTML? Para facilitar la creación de páginas web, entonces son comandos que nos ayudan a crear páginas web, y sobre todo en la parte de formatación, de colocar hiperlinks, hipervínculos. ¿Por qué no se considerarías un lenguaje de programación? Porque es un lenguaje estático.

[01:43] Por ejemplo, si yo quisiera que esto aparezca en diez líneas, después de diez saltos de línea. Vamos a ver cuántos hay. Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho. Faltaron dos. Si quiero diez saltos de línea, tengo que escribir diez veces mi código para tener eso. Imagínense que el día de mañana "no, ya no son diez, son siete", tengo que volverlo a escribir, volverlo a modificar.

[02:20] Entonces HTML no me permite trabajar una forma dinámica usando variables. Imaginen que quisiéramos tener allá en nuestra página web un contador de usuarios que accedieron, entonces usando solo HTML no lo conseguiría.

[02:40] Para eso existe un lenguaje de programación que es JavaScript, y en este caso, al ser el browser, nuestro navegador que estamos usando Google Chrome, en realidad todos los navegadores son políglotas, o sea, hablan y entienden varios lenguajes, podemos trabajar tanto con HTML para hacer toda la parte de formatación, y ya la parte de programación en sí hacerla con JavaScript.

[03:15] Entonces aquí, solo para que practiquemos un poco esta parte, los hipervínculos de las anclas, voy a colocar un código que diga "esto sí es un lenguaje de programación". Voy a cambiarlo aquí: "ve aquí o ingresa aquí para ver un verdadero lenguaje de programación".

[04:03] Entonces, reutilizando este hipervínculo lo voy a copiar aquí. En realidad ya voy a sacar ese aquí, y aquí voy a colocar en la misma página web de Wikipedia, voy a colocar JavaScript. Y para que no aparezca en la misma línea, recordando que necesito decirles que haya un salto. Voy a guardar "Ctrl + S" o file save y actualizar.

[04:31] Entonces, aquí tengo: "¿Será realmente un programa? Descúbrelo aquí". Me llevó a la explicación en Wikipedia de HTML. "Ingrese aquí para ver un verdadero lenguaje de programación". Voy a ir a ver JavaScript y bueno, aquí ya

desde el inicio me dice JavaScript, abreviado como JS, es un lenguaje de programación interpretado.

[05:06] Les sugiero que lean un poco aquí de la parte conceptual del lenguaje. De momento voy a cerrar esas dos páginas, que simplemente lo hice aquí a modo de aprender. ¿Qué sería entonces JavaScript? Vamos a comenzar a trabajar con JavaScript, en realidad vamos a aprender lógica de programación usando JavaScript y vamos en forma inicial aquí a crear una instrucción, una línea de comando de JavaScript.

[05:48] Aquí le vamos a decir, vamos a ser un poco repetitivos diciendo: "Esto sí es lenguaje de programación". Para JavaScript, para mandar una instrucción diferente de lo que era HTML, aquí yo no coloco las comillas. En JavaScript necesito colocarle las comillas. Voy a usar una instrucción alert, que lo que hace esa instrucción es devolverme un pop-up en la pantalla, una ventanita que me va a lanzar un mensaje.

[06:29] Y necesito colocarlo entre paréntesis y punto y coma. El punto y coma para esa instrucción específica no es necesario, solo que a medida que vayamos avanzando con JavaScript, hay comandos que necesitan tener el punto y coma, entonces como sugerencia es creemos ese hábito desde el inicio de colocar punto y coma en cada instrucción, para que después no tengamos errores en nuestro código más adelante.

[07:01] Porque vamos a tener códigos mucho más extensos y a veces ese simple error nos dificulta en identificarlo y nos atrasa al desarrollar nuestro código. Esa es mi instrucción JavaScript, alert, "esto sí es lenguaje de programación", voy a guardarlo y voy a ejecutarlo.

[07:25] Apareció aquí alert, "Esto sí es un lenguaje de programación". No ejecutó nada. ¿Por qué? Porque está faltando que yo le diga que esto se trata de JavaScript.

¿Cómo lo hago eso?

[08:38] Con la etiqueta script. Aquí el editor de texto que estoy usando ya me reconoce que estoy queriendo eso, y en el caso de esta etiqueta script, al igual que H1 que era aquí para destacar mi título, voy a darle aquí un poquito, al igual que H1, Script también abre y cierra con una barra. Voy a guardar esto, voy a volver a mi, y ahora sí me aparece un mensaje inicial que dice: Esta página diz, esto sí es un lenguaje de programación. OK y aparece mi página.

[08:23] Entonces, ya hemos creado un pop-up usando JavaScript, una instrucción de JavaScript, y ahora lo que quiero, lo que vamos a ver es qué pasa si yo no le hubiera colocado aquí los paréntesis. Voy a forzar un error para demostrarles el ambiente de desarrollador, el compilador que tiene por detrás el navegador, donde también nos ayuda bastante a la hora de crear páginas web, de rodar nuestro código.

[08:52] Voy a guardarlo, "Ctrl + S" y voy a volver aquí a la página, y cuando le doy a actualizar, ya no aparece el pop-up. Aquí puedo apretar F12 o puedo venir aquí, herramientas, y herramientas de desarrollador. Entonces, fíjense que estoy en la consola y aquí me aparece un link que me dice que me va a mandar específicamente al error que es a mi código.

[09:27] Aquí tengo todo el código que había definido allá, y me está diciendo que el problema está en la línea 14. ¿Cuál es el problema? Unexpected string. Que hay un caracter, string es cuando estamos hablando de caracteres, de letras, de palabras, frases, que no está esperado, porque justamente lo que hicimos fue quitarle el paréntesis a propósito, para forzar un error.

[09:59] Voy a devolverle aquí los paréntesis, voy a salvar, save, guardado, vuelvo aquí y actualizo. Y ahora volvió el pop-up, ya no me aparece un mensaje.

Entonces hasta este momento hemos visto tres elementos importantes que vamos

a usar durante nuestro curso que son: el browser, nuestro editor de texto y la consola, el ambiente de desarrollador de nuestro navegador. Nos vemos más adelante. Gracias.